

PENGARUH PLATFORM YOUTUBE TERHADAP PERKEMBANGAN VIDEO ART DI INDONESIA

Einricco Graha Argadahana

Adrian Permana Zen S.Ds M.A., Sigit Kusumanugraha S.Sn M.sc

Program Studi S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom,

Jalan Telekomunikasi No.1, Bandung

Surel: einricco@student.telkomuniversity.ac.id

adrianzen@telkomuniversity.ac.id sigitkus@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Seni Video/Video Art merupakan sebuah medium seni yang terbilang sangat muda di Indonesia yang baru muncul pada akhir tahun 1990an, tentu hal ini membuat Video Art masih berada ditahap awal perkembangannya. Kemajuan teknologi yang semakin pesat turut serta mengiringi perkembangan dunia Seni rupa yang dipadukan oleh digital dan teknologi pada tahun 2000-an itu salah satunya Video Art. Perkembangan Teknologi selalu menghadirkan terobosan-terobosan besar yang sangat berpengaruh terhadap gaya hidup manusia, salah satunya Platform Digital. Penelitian ini ter fokus pada Platform Youtube sebagai platform berbagi video yang memiliki karakteristik dan basis yang sama dengan Video Art. Hadirnya Youtube ditengah-tengah kehidupan manusia secara tidak sadar mempengaruhi aspek-aspek lainnya, tak terkecuali perkembangan Video Art yang terpengaruh dengan hadirnya Youtube ke Indonesia pada awal tahun 2000-an yang dirasa sangat pas hadir hampir bersamaan dengan Video Art yang sedang panas-panasnya "digoreng" di ruang lingkup seni di Indonesia. Untuk pendekatan keilmuan, penulis menggunakan Metode historis, Kajian Pustaka, Seni, Teknologi Video dan teori Sosiologi seni. Pada penelitian ini penulis mencari pengaruh yang diberikan Youtube terhadap perkembangan Video Art di Indonesia terutama pada era yang serba digital ini dimana Youtube dirasa memiliki segmen yang pas atas Video art dikarenakan memiliki karakteristik dan basis yang sama yaitu Video.

Kata Kunci: Youtube, video art, sejarah, platform

ABSTRACT

Video Art / Video Art is a relatively young art medium in Indonesia which only emerged in the late 1990s, of course this makes Video Art still in its early stages of development. Increasingly rapid technological advances have accompanied the development of the world of art combined with digital and technology in the 2000s, one of which is Video Art. Technological developments always present major breakthroughs that greatly affect the human lifestyle, one of which is the Digital Platform. This research focuses on the Youtube platform as a video sharing platform that has the same characteristics and basis as Video Art. The presence of Youtube in the midst of human life unconsciously affects other aspects, including the development of Video Art which was influenced by the arrival of Youtube to Indonesia in the early 2000s which was considered very fitting to be present almost at the same time as Video Art was hot "fried" in the scope of art in Indonesia. For a scientific approach, the author uses historical methods, literature review, art, video technology and the sociology of art theory. In this study, the authors look for the influence that Youtube has on the development of Video Art in Indonesia, especially in this all-digital era where Youtube is considered to have the right segment of Video art because it has the same characteristics and basis, namely Video.

Keywords: Youtube, video art, history, platform

LATAR BELAKANG

Video Art menjadi salah satu Aliran/Media baru dalam seni rupa yang muncul di abad awal ke 20. Di Eropa dan Amerika, Video Art mulai berkembang pada tahun 1950an, Beberapa perintisnya adalah (Nam June Paik, Wolf Vostell, Bruce Nauman). Berkembang pesatnya Video Art dalam Seni Rupa modern di Eropa-Amerika ditandai dengan maraknya Festival Video art yang digelar tiap tahun nya di beberapa negara Eropa, hingga akhirnya Video Art sendiri mulai terdengar dan sedikit demi sedikit berkembang di Negara-negara Asia seperti Jepang, Korea, Hongkong dan akhirnya mulai masuk ke Indonesia. Penggunaan medium video di Indonesia masih sangat muda dan masih berada ditahap awal perkembangannya, tidak seperti di Eropa dan Amerika yang telah mengembangkan sejak tahun 1960-an. Video Art di Indonesia sendiri masih tergolong kedalam media berkesenian yang amat baru, sehingga perkembangannya sejak pertama kali muncul pada tahun 1990 an hingga saat ini masih tergolong tertinggal dari praktik seni rupa lainnya di Indonesia.

Di awal kemunculan Video Art di Indonesia perkembangannya sendiri dibatasi oleh kurangnya perkembangan teknologi yang rata dan menyeluruh dan tokoh-tokoh seniman yang masih menganut kecenderungan pada gaya-gaya yang dilahirkan di barat sehingga tidak ada identitas dan kreatifitas khas Indonesia. Seiring berjalannya waktu Video Art mulai diperkenalkan oleh beberapa tokoh seniman salah satunya Krisna Murti yang bisa dibilang sebagai pelopor Video Art di Indonesia melalui karya-karya Video Publik miliknya pada tahun 1990-an.

Di Indonesia, masuknya seni video memang tak bisa lepas dari kedatangan New Media Art di tanah air, pasalnya kedatangan seni video yang termasuk dalam seni New Media memang berkiblat dari budaya eropa dan amerika yang akhirnya mulai masuk dan menjamah negara-negara di Asia Tenggara. New Media art merupakan sebuah fenomena baru untuk mengolah sebuah ekspresi seni visual yang dipadukan dan digabungkan dengan dukungan teknologi digital. Menurut catatan yang disusun oleh Agung Hujatnikajenong, di Indonesia seni new Media mulai merambah dan diperkenalkan jelas melalui karya-karya Krisna Murti. Pada tahun 1993 untuk pertama kalinya Krisna Murti membuat satu karya yang kemudian dikenal dengan karya Video Performance berjudul "12 Jam Dalam Kehidupan Penari Agung Rai" di Studio R-66 di Bandung. Krisna Murti disana memamerkan dan

menampilkan karya yang menyertai video dengan durasi 12 jam yang didalamnya berisikan dokumentasi kebiasaan sehari-hari hingga perilaku serta tiap gerak tubuh dari seorang penari di belakang layar panggung dari matahari terbit hingga matahari tenggelam. Menurut Agung Hujatnikajenong, karya ini membawa narasi akan kesadaran untuk menggunakan video dan tv sebagai alat untuk memiliki sebuah perbedaan persepsi atas sesuatu yang sebelumnya telah diperkenalkan secara umum di media massa. Menurut Krisna Murti seni new media dan Video Art merupakan sebuah upaya untuk melawan kepada budaya-budaya televisi yang dapat memberikan informasi hanya satu arah saja (Murti,2006)

Perkembangan seni video Indonesia masih bergantung pada aktivitas yang dilakukan oleh organisasi-organisasi swasta secara mandiri, salah satunya adalah ruangrupa di Jakarta dan Commonroom di Bandung. Sebagai upaya, ruangrupa menggelar festival video bertajuk OK Video, sebuah video festival yang diadakan setiap dua tahun sekali, setiap acara memiliki tema yang berbeda. OK Video ruangrupa memiliki data kerja video dalam jumlah besar dan kemudian mencoba mengarsipkannya untuk mengarsipkan video Banyak hal yang dilakukan ruangrupa dari acara OK Video. Common room sendiri tak berbeda jauh dengan Ruangrupa. Common Room Merupakan wadah atau ruang yang didirikan oleh Bandung Center For New Media Arts. Adapun berbagai kegiatan dan aktivitas yang memang menjadi rutinitas yang dilakukan oleh common Room seperti Pameran, pemutaran dan Screening film dan video art, workshop, kuliah umum dan festival budaya. Pada tahun 2007 Common room menyelenggarakan acara besar dan turut serta mengundang seniman-seniman video art dan new media dari mancanegara. IntenCITY/LOWAVE Video Art & Experimental Cinema Screening yang diadakan pada tanggal 28-30 agustus 2007 ini berhasil menarik minat masyarakat bandung dan pegiat-pegiat seni di Indonesia untuk mendatangi bandung dan melihat salah satu festival new media dan video art yang diadakan Common Room tersebut. 10 seniman luar negeri dari Norwegia, Perancis, Spanyol, Rusia, Cina dan negara lainnya tentu membuat ketertarikan masyarakat dan pegiat seni semakin tinggi akan video art dan new media.

Teknologi yang kian maju mempengaruhi peradaban untuk maju, begitu pula sebaliknya ketika peradaban semakin maju, teknologi juga akan mengikuti kemajuan tersebut. Tentu pernyataan diatas dapat

dengan mudah menggambarkan perkembangan teknologi di Indonesia dan pengaruhnya terhadap ruang lingkup seni terutama Seni video/Video Art yang menjadi pokok bahasan penelitian ini.

Salah satu teknologi yang terus berkembang dan memiliki traffic pengguna yang banyak adalah platform Youtube. Youtube yang merupakan salah satu platform berbagi video terbesar di Indonesia turut serta memberikan perannya untuk dunia kesenian. Beragam ribuan video diunggah pengguna setiap harinya, video art menjadi salah satu tayangan yang ternyata dapat ditemui di Ekosistem Youtube yang begitu besar. Seniman, media massa, apresiator seni pun turut serta meramaikan Video Art di youtube entah menjadi pengguna yang mengunggah video art mereka (seniman) atau mereka yang hanya melihat dan mengapresiasi Video Art yang ada di youtube, atau bahkan media massa yang meliput sebuah festival, pameran maupun karya-karya video art lalu mengunggahnya ke youtube. Tak hanya itu, video-video edukasi mengenai video art juga banyak beredar di youtube.

Banyaknya macam video yang berhubungan dengan Video Art di youtube tentu menandakan bahwa platform digital ini telah mengambil peran dalam perkembangannya terutama di Indonesia, meski tak semua pengunggah berasal dari Indonesia namun kemudahan dalam akses tersebutlah yang membuat tidak adanya jarak atau sekat di dalam sebuah platform digital dan dalam dunia internet. Kebebasan dan kemudahan akses tersebutlah yang membuat video-video mengenai Video Art dapat mudah ditemui dan bervariasi sekali ditemukan di Youtube. Adapun macam video mengenai Video art yang diunggah pengguna (Account User/Channel) dari yang 32 amatir hingga profesional, dari sebuah institusi, kelompok, komunitas hingga perorangan

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan bagaimana sebuah platform digital seperti Youtube berpengaruh terhadap perkembangan Video Art di Indonesia terutama pada era digital seperti saat ini serta memaparkan nilai historis dalam perkembangan Video art sejak masuknya ke Indonesia

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian skripsi ini penulis lakukan dengan menggunakan kajian sejarah untuk dapat memaparkan perkembangan Video Art di Indonesia dari awal masuk pada tahun 1990-an sampai penggunaan Platform Youtube yang memiliki pengaruh sebagai penunjang perkembangan Video Art di Indonesia

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini diambil dari literatur dari berbagai sumber seperti buku teks, karya skripsi, esai-esai, atau media online. Selain itu penulis juga akan melakukan wawancara dan observasi langsung terhadap Youtube dan Seniman media baru yang menggunakan Youtube sebagai medium berkaryanya.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Youtube memberikan pengalaman baru terhadap pegiat seni media baru New Media terutama Video Art. Platform Youtube sendiri merupakan sebuah Platform berbagi video terbesar didunia. Tentu Platform ini menurut peneliti dirasa sangat pas hadir ditengah-tengah fenomena Video Art di Indonesia yang sedang panas-panasnya.

Kehadiran Youtube ditengah masyarakat Indonesia, peneliti rasa sangat mempengaruhi ekosistem dan dunia seni rupa. Peneliti menemukan bahwa hasil pencarian mengenai New Media Art terutama Video Art di dalam Platform Youtube sangatlah banyak. Hal ini diramaikan oleh akun pengunggah dari mancanegara maupun lokal. Peneliti juga mendapati bahwa akun pengunggah atau dalam bahasa Youtube disebut Youtube Channel telah bermacam-macam meng-upload konten atau video dengan macam variasi jenis video mengenai Video Art di Youtube. Hal ini menandakan bahwa youtube menjadi segmen yang pas bagi akun pengunggah dengan berbagai macam latar belakang yang turut serta meramaikan perkembangan Video Art dari mulai yang profesional atau amatir, Seniman, Institusi, Organisasi atau kelompok independent bahkan elemen pengajar dan pelajar meski banyak diantaranya berasal dari akun mancanegara. Berbagai macam variasi unggahan mengenai video art yang peneliti temukan pun sangatlah banyak. Ada pengguna yang mengunggah berupa dekomendasi atas karya-karya video art yang pernah dipamerkan di ruang pameran maupun festival festival

seni media baru secara professional maupun amatir baik diunggah oleh penyelenggara maupun apresiator, ada pula pengunggah yang meng-upload karya-karya Video Art pribadi mereka seperti Experimental Video Art, performance-video art, moving image, Bad Video Art dan Jenis lainnya.

Tak hanya itu beberapa Youtube Channel pun membagikan video berbasis edukatif dan pengetahuan mengenai Video Art seperti apa itu video art, sejarah video art bahkan terdapat pula dokumentasi workshop video art yang diunggah ke Youtube yang tentu semakin melengkapi alasan mengapa menurut peneliti Youtube berpengaruh terhadap perkembangan video art di Indonesia dalam sektor pendidikan dan edukasi meski mayoritas pengunggah video berasal dari luar Indonesia. Bahkan dari hasil data wawancara yang peneliti dapatkan dari salah satu pengajar seni rupa, Youtube telah digunakan pengajar dalam institusi pendidikan sebagai sumber referensi pembelajaran. Menurut peneliti, kemudahan Youtube dalam diakses dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja juga menjadi faktor penentu mengapa Youtube dapat membantu perkembangan Video Art di Indonesia. Bagaimana tidak, dengan adanya keuntungan yang diberikan youtube tersebut membuat masyarakat Indonesia dapat dengan mudah menemukan dan melihat karya-karya Video art yang ada di Youtube. Semakin sering dan semakin banyak video mengenai video art yang diunggah dan ditonton semakin familiar pula masyarakat Indonesia dengan Video Art.

Banyaknya video yang berhubungan dengan Video Art yang peneliti temui di kolom pencarian pada Youtube semakin meyakinkan peneliti bahwa Youtube telah digunakan dengan cukup baik sebagai penunjang perkembangan video art di Indonesia, meski tetap aktivitas utama dalam dunia seni tak bisa jauh-jauh dari Pameran dan Festival seni yang diyakini sebagai aktivitas penunjang utama dalam dunia seni rupa, karna sudah lebih dulu digunakan sejak awal kemunculannya. Namun ada satu keunggulan yang dimiliki youtube jika dibandingkan dengan kegiatan seni rupa luar jaring lainnya yaitu pengarsipan yang mudah dijangkau. Seperti yang sudah peneliti bahas bahwa diawal kemunculan Video Art di Indonesia, minimnya peran pemerintah dan masyarakat serta terbatasnya teknologi membuat dokumentasi dan pengarsipan karya-karya video art susah sekali ditemui dan dijumpai. Hal tersebut membuat tak banyak masyarakat awam mengetahui bentuk karya-karya video art jika tidak datang dan melihat langsung ke

acara-acara festival seni media baru atau pameran-pameran serta galeri-galeri seni rupa. Dengan hadirnya youtube tentu permasalahan tersebut memiliki penyelesaian. Hasil observasi yang telah peneliti lakukan, peneliti menemui karya-karya video art lama yang di dokumentasikan oleh beberapa akun pengguna lalu diunggah ke Youtube

Youtube tentu menjadi jawaban dari permasalahan ini, dimana ketika orang-orang tak dapat menjangkau salah satu acara pameran maupun festival seni entah karna lokasi yang jauh, waktu yang tidak tepat maupun halangan lainnya, orang tersebut masih dapat menyaksikannya di Youtube dimana saja dan kapan saja. Pengarsipan ini tentu sebuah kemenangan tersendiri bagi Perkembangan Video art di Indonesia. Pernyataan ini pula dibenarkan oleh Krisna Murti dalam workshopnya di tahun 2014 yang juga peneliti temui dan tonton di Youtube yang mengatakan bahwa Youtube menjadi pengarsipan terbaik untuk saat ini karna rekam jejak digital yang relatif lebih aman dan mudah terjangkau. Meski pada fakta lapangannya, belum terlalu banyak masyarakat dan apresiator seni yang mendokumentasikan sebuah karya pada ruang galeri, ruang pameran maupun festival seni lalu diunggah dan diarsipkan kedalam youtube meski memang semua Kembali kepada aturan dan persetujuan dalam setiap kegiatan pameran dan festival seni tidak semuanya mengizinkan untuk mendokumentasikan karya-karya yang ada didalamnya.

Bagi seorang seniman media baru terutama Seniman video Art, selain berguna untuk menunjukkan eksistensinya sebagai seorang seniman dengan cara mengunggah karya-karya nya di youtube yang tentu memang banyak memberikan kemudahan dan keuntungan seperti mudah dilihat apresiator, mudah dalam teknis dan regulasinya, tentu dengan mengunggah karya nya pada youtube bisa menjadikan Youtube Channelnya sebagai Portfolio karya sekaligus sebagai arsip atas karya-karyanya. Selain segmen yang pas untuk mengunggah karya Video Art, Youtube menurut Seniman Media baru dapat menjadi inspirasi sekaligus menjadi referensinya dalam berkarya video art karna banyaknya video yang berkaitan dengan video art yang dapat ditemui di platform ini. Banyaknya macam video yang berhubungan dengan Video Art di youtube tentu menandakan bahwa platform digital ini telah mengambil peran dalam perkembangannya terutama di Indonesia, meski tak semua pengunggah berasal dari Indonesia namun kemudahan dalam akses

tersebutlah yang membuat tidak adanya jarak atau sekat didalam sebuah platform digital dan dalam dunia internet

Fitur-fitur dalam Youtube seperti berlangganan (Subscribe), berkomentar dan menyukai (like) pun tanpa disadari memiliki peranan penting nya sendiri. Bagaimana tidak, fitur-fitur tersebut jika ditelaah lebih dalam, peneliti dapat menyimpulkan bahwa fitur-fitur tersebut dapat disebut dengan beberapa cara komunikasi dan bentuk apresiasi antara masyarakat, penonton atau bisa peneliti sebut dengan apresiator dengan sang seniman maupun akun pengunggah. Tentu hal ini menjadi sesuatu yang penting dalam dunia kesenian. Semakin banyak Subscriber,like dan komentar dalam sebuah unggahan maupun Channel youtube semakin menunjukkan pula eksistensi dan modal sosial yang mereka punya sebagai seorang seniman. Teori modal sosial milik Bordieu tentu menjadi elemen penting dalam dunia kesenian rupa. Kegiatan diskusi dan bertukar pikiran pula dapat terjadi di Youtube dengan adanya fitur komentar ini. Siapapun, kapanpun dan dimanapun dapat dengan mudah berdiskusi dan mengutarakan pendapatnya dalam fitur kolom komentar ini. Aktivitas dan kegiatan ini menurut peneliti merupakan sebuah keunggulan yang diberikan Platform Youtube dalam perkembangan video art di dunia termasuk di Indonesia walau belum banyak dari pengguna lokal yang memanfaatkan 52 fitur ini dengan maksimal untuk mengapresiasi karya-karya video art karna memang video art di Indonesia sendiri tidak seramai dan banyak peminatnya seperti disiplin seni lainnya. Dengan adanya fitur ini didalam Youtube tentu memberikan kemudahan akses kepada apresiator untuk langsung mengapresiasi dan mengomentari sebuah karya, berdiskusi dengan individu atau pengguna lainnya yang sebelumnya tidak mudah dilakukan oleh masyarakat di ruang pameran, ruang galeri dan festival seni dan acara kesenian rupa lainnya.

Dengan banyaknya keuntungan dan peran Youtube terhadap perkembangan Video Art yang peneliti temukan dalam penelitian ini, ternyata peneliti menemukan pula kekurangan dari Youtube dalam pengaruhnya terhadap dunia seni rupa media baru terutama Video Art. Dari banyaknya hasil pencarian mengenai karya-karya video art yang telah diunggah ke Youtube peneliti mendapati bahwa Sebagian besar video hanya berupa sebuah dokumentasi atas karya-karya seniman dalam ruang pameran, galeri seni maupun festival. tentu hal ini menandakan bahwa

Youtube masih berperan sebagai penunjang dalam perkembangan Video Art di Indonesia dalam hal pengkaryaan dan medium berkarya. Peneliti menemukan bahwa Youtube belum digunakan secara maksimal sebagai medium berkarya karna keterbatasan akses dan eksplorasi. Tentu, dalam praktiknya sering kali Video Art menjadi sebuah karya yang dikolaborasi dengan disiplin seni rupa lainnya seperti instalasi, performance art, sound art dan disiplin seni lainnya. Hal ini lah yang membuat macam jenis video mengenai video art di youtube di dominasi oleh video dokumentasi saja sedangkan untuk karya video art nya sendiri terbilang monoton dan itu-itu saja karna terbatasnya akses dan kesempatan eksplorasi dalam platform ini.

Hasil penelitian dan observasi peneliti juga menemukan bahwa seniman Indonesia belum cukup optimal dalam menggunakan youtube sebagai fasilitas penunjang terbukti dari hasil temuan bahwa masih minimnya seniman yang memiliki Youtube Channel pribadi dan mengunggah karyanya, Sebagian besar karya video art atau dokumentasi karya video art justru diunggah oleh apresiator seni atau penyelenggara acara pameran dan festival seni. Jika hal ini lebih diperhatikan lagi oleh para seniman Indonesia, tentu perkembangan video art semakin pesat. Tidak hanya itu saja fitur lain dari youtube bisa saja jadi gagasan dan peluang besar bagi seniman Indonesia jajar dan kembang. Fitur video 360° pada youtube merupakan peluang besar bagi berkembangnya seni video art yang diunggah di youtube. Palsalnya negara-negara luar sudah cukup banyak menggunakan fitur ini untuk memaksimalkan karya video art nya di youtube.

Dari Hasil penelitian ini peneliti menemukan perbedaan yang muncul yang pada akhirnya dapat dibandingkan dan dapat dinilai pula adakah kelebihan dan kekurangan yang muncul pada perkembangan video art sebelum adanya Platform Youtube dan sesudah adanya Platform Youtube yang muncul di Indonesia. Demi memudahkan pengelompokan atas perbedaan yang muncul antara perkembangan Video Art sebelum dan setelah adanya Youtube,peneliti akan memaparkan tabel sebagai berikut :

No	Sebelum adanya Youtube	Setelah adanya Youtube
1	Penyebaran Video Art melalui acara kesenian, ruang pamer, galeri dan museum seni.	Hadirnya video-video di Youtube secara tidak langsung menyebarkan nama Video Art di Indonesia
2	Munculnya organisasi independen/ kelompok-kelompok seni memiliki peranan penting dalam perkembangan video art di Indonesia melalui acara-acara yang dibuatnya	Setiap pengguna Youtube dapat berkontribusi bagi perkembangan dan penyebaran video art di Indonesia dengan cara turut mengapresiasi karya video art, mengunggah video mengenai video art dan juga meramalkan dan membagikan unggahan mengenai Video Art kepada pengguna lain
3	Minimnya peran pemerintah dan juga keterbatasan teknologi yang membuat sektor pengarsipan serta Dokumentasi tentang video art menjadi sangat minim	Hadirnya Youtube dapat menjadi jawaban atas masalah dokumentasi dan Pengarsipan. Dengan Adanya Youtube setiap pengguna dapat mengunggah hasil dokumentasi sehingga membentuk sebuah pengarsipan dalam platform Youtube
4	Video Art mulai disebarkan melalui institusi-institusi Pendidikan melalui mata kuliah dan silabus yang diajarkan	Video Informatif dan edukatif mengenai video art dapat dengan mudah ditemukan dan dilihat pada Youtube.

Pada penelitian ini pun peneliti tak hanya menemukan kelebihan atas hadirnya Youtube bagi Perkembangan Video art di Indonesia, melainkan peneliti juga menemukan beberapa kekurangan yang hadir atas munculnya Youtube bagi perkembangan video art di Indonesia. Beberapa diantara kelebihan dan kekurangannya dapat disebutkan sebagai berikut :

Kelebihan	Kekurangan
Mudah diakses dan digunakan oleh siapa saja, sehingga siapa saja dapat dengan mudah melihat unggahan Video Art dimana saja dan kapan saja	Tidak adanya Batasan dan standar intelektualitas yang ditemukan pada Unggahan Youtube. Karna terlalu luas kemungkinan dalam distorsi informasi dan sumber yang kurang proper
Setiap Seniman dapat dengan mudah mengunggah karyanya pada Platform Youtube	Tidak adanya undang-undang / HAKI bagi seorang seniman dan karyanya karna regulasi Youtube yang memang tidak terlalu ketat
Kemudahan Apresiator dalam mengapresiasi seniman dan karyanya dalam bentuk like maupun komentar	Rentan nya <i>Hate Speech</i> , Komentar kotor dan tidak baik dikarenakan tidak adanya peraturan dan regulasi yang ketat dan mengikat
Beberapa Fitur Youtube seperti 360° video dan AR VR untuk dapat digunakan sehingga munculnya bentuk video art baru di youtube	Keterbatasan dalam eksplorasi seni video art sehingga tidak munculnya bentuk baru dan tidak dapat digunakan dalam kolaborasi dengan medium seni lainnya

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang didapati oleh peneliti, ada beberapa kesimpulan yang bisa ditarik dari penelitian "Pengaruh Platform youtube Terhadap Perkembangan Video Art di Indonesia" yang akan diuraikan sebagai berikut :

Perkembangan seni di Indonesia berkiblat kepada kebudayaan dan dunia seni Eropa dan Amerika. Video Art di Indonesia terhitung hadir sangat terlambat dari negara-negara maju di Asia lainnya dan mulai masuk pada tahun 1990-an yang dibawa pertama kali oleh Seniman media Krisna Murti. Tak berbeda jauh dengan bagaimana disiplin seni ini berkembang di Eropa dan Amerika, peneliti menemukan bahwa di Indonesia perkembangan diawali dengan ketertarikan para seniman dan masyarakat luas terhadap sesuatu yang baru dan berbeda dari biasanya dimana teknologi pada saat itu masih terbelah asing bagi mayoritas masyarakat

Indonesia. Perkembangan video art pun mulai sangat signifikan ketika organisasi dan kelompok independen mulai banyak didirikan, Ruangrupa dan Common room menjadi beberapa diantaranya yang terbilang menjadi pelopor awal fenomena ini. Dengan adanya organisasi-organisasi independen ini lah membuat Gerakan seni media baru yang didalamnya terdapat Video Art mulai dikenal pegiat seni dan masyarakat luas Indonesia melalui aktivitas rutin yang diselenggarakan seperti Festival Seni, Pameran, Workshop, laboratorium seni rupa, penelitian dan penerbitan buku dan majalah.

Minimnya peran pemerintah pada saat itu justru meningkatkan semangat dan inisiatif organisasi-organisasi ini untuk semakin memajukan dan memfasilitasi perkembangan video art di Indonesia salah satunya Ruangrupa yang mendirikan divisi kusus seni media baru terutama video art yang juga me bentuk divisi pengarsipan karya-karya Video Art yang pada saat itu dokumentasi dan pengarsipan masih sangat sulit ditemui karna minimnya kemajuan teknologi dan peran pemerintah yang kurang aktif.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa diawal kemunculannya perkembangan video art bergantung pada aktivitas Lembaga-lembaga kesenian seperti institusi maupun kelompok-kelompok resmi atau independent melalui acara kesenian seperti pameran, festival seni dan workshop/lokakarya. Terlebih ketika organisasi independent seperti ruangrupa dan commonroom mengadakan pameran maupun festival seni bertaraf internasional yang dihadiri pula oleh seniman mancanegara yang menurut peneliti menjadikan video art semakin diminati dan semakin terdengar eksistensinya di Indonesia. Institusi dan Lembaga Pendidikanpun tidak lupa turut memberikan sumbangsih bagi perkembangan video art melalui kegiatan belajar mengajar pada tingkat perguruan tinggi seni dengan memasukkan materi mengenai Video Art sebagai mata kuliahnya.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat tentu mempengaruhi juga terhadap aspek-aspek perkembangan lainnya tak terkecuali pada dunia dan medan seni. Dari hasil penelitian ini peneliti menemukan bahwa teknologi seperti platform media jadi elemen penting dalam perkembangan video art terutama dengan hadirnya Platform Youtube ke Indonesia. Kesamaan karakteristik dan basis yang sama yaitu video, membuat platform berbagi video ini menjadi penunjang berkembangnya video art di Indonesia. Hasil temuan peneliti mengungkapkan

bahwa bermacam-macam bentuk video mengenai video art sudah banyak ditemui di platform youtube yang menandakan bahwa segmentasi antara video art dan youtube sudah sama/sesuai. Variasi yang beragam inilah yang menjadikan alasan mengapa youtube dapat dijadikan referensi dan inspirasi banyak orang dalam membuat karya video art. Dengan akses yang mudah ditemui dapat di tonton oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja membuat youtube menjadi platform berbagi video terbesar di dunia. Tentu dengan keuntungan yang diberikan youtube ini membuat youtube menjadi penunjang bagi perkembangan Video Art di Indonesia. Pada sektor dokumentasi dan pengarsipan menjadi salah satu alasan mengapa Youtube dapat menjadi penunjang perkembangan Video art di Indonesia. Kesulitan yang ditemui pada awal masuknya Video Art di Indonesia mengenai minimnya dokumentasi dan pengarsipan kini terjawab sudah dengan hadirnya youtube meski peneliti masih merasa bahwa masyarakat Indonesia dan ekosistem seni rupa di Indonesia masih belum maksimal dalam memanfaatkan keuntungan yang diberikan oleh Youtube ini, terbukti dengan dominannya channel/akun pengguna luar negeri yang mengunggah karya-karya atau dokumentasi mereka mengenai video art di youtube dibandingkan dengan akun pengguna dalam negeri.

Hadirnya video dan tayangan berbasis edukasi dan Pendidikan di youtube pun memberikan dampak terhadap perkembangan video art di Indonesia yang masih terbilang tertinggal dengan negara lain karna penyebaran informasi dan edukasi mengenai video art hanya ditemui di institusi-institusi seni dan juga acara-acara berbasis kesenian yang memang juga tidak banyak membahas mengenai video art. Tentu ini menjadi sebuah keuntungan besar bagi Video Art di Indonesia dengan adanya youtube yang memberikan akses kemudahan terhadap penyebaran informasi dan edukasi mengenai video art meski lagi-lagi mayoritas video unggahan berasal dari luar negeri.

Banyaknya pegiat seni yang masih mengutamakan medium dan bentuk-bentuk konvensional yang harus dipamerkan dan dipertontonkan secara fisik pula yang menurut peneliti menjadi faktor penghambat mengapa Youtube sebagai ruang digital belum dimanfaatkan secara optimal oleh pegiat seni di Indonesia, padahal jika kita menilik pada negara-negara maju eropa dan amerika, mereka telah memanfaatkan platform berbagi video ini untuk

berpameran dan menunjukkan karyanya secara virtual dan digital dengan Youtube dan memanfaatkan pula fitur-fitur lain pada youtube yang dapat menunjang perkembangan Video Art di Indonesia.

Dengan kesimpulan yang sudah peneliti paparkan, tentu peneliti memiliki beberapa saran yang berkaitan dengan kesimpulan penelitian ini diantaranya untuk masyarakat dan pegiat seni Indonesia untuk tidak pasif dalam menggunakan dan memanfaatkan Youtube sebagai sarana perkembangan Video Art di Indonesia. Para pegiat seni pun diharapkan untuk lebih terbuka, kreatif dan inovatif guna memajukan Video Art di Indonesia. 60 Terlepas dari itu, penggunaan Youtube sebagai penunjang perkembangan Video Art di Indonesia harus lebih di maksimalkan dan dioptimalkan. Meski tidak menjadi aktivitas dan penunjang utama, Youtube bisa dikatakan memiliki pengaruh besar dan potensi besar kedepannya dalam perkembangan dunia seni terutama Video Art. Para pegiat seni, institusi resmi, organisasi independen, penyelenggara acara seni (Pameran, Festival seni, Lokakarya dll) termasuk masyarakat umum sebagai apresiator diharapkan juga untuk turut memberikan sumbangsih terhadap perkembangan Video Art di Indonesia melalui cara-cara konvensional maupun menggunakan youtube sebagai salah satu medianya dengan cara turut meramaikan dan berperan aktif. Bagi para pegiat seni dan pelajar pun peneliti harapkan untuk dapat melakukan research dan development terhadap penggunaan youtube dalam pemanfaatannya sebagai medium berkarya sehubungan dengan banyaknya fitur-fitur Youtube yang berpotensi menghasilkan hal dan suasana baru bagi dunia seni media di Indonesia seperti teknologi AR dan VR yang dapat dikembangkan dan diteliti lagi.

Bourdieu, P. (1993). *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. Columbia: Columbia University Press.

Hujatnika, A. (2006). *Mencermati New Media Art di Indonesia*. Bandung: Bandung Center for New Media Arts.

Hujatnika, A. (2015). *Kurasi dan Kuasa*. serpong: Marjin Kiri.

Murti, K. (1999). *Video Publik*. Yogyakarta: Kanisius.

Murti, K. (2009). *Essays On Video art And New*. Yogyakarta: Indonesian Visual Art Archive.

Hastanto, Sri (2006): *Apresiasi Seni Media Baru*, Direktorat Kesenian, Jakarta, Indonesia.

REFERENSI

Buku

Annisa Rianti Dr. Agung Hujatnika, M. D. (n.d.).
KAJIAN PENGARSIPAN SENI VIDEO
DI INDONESIA.

Bourdieu, P. (1979). *Pierre Bourdieu: La Distinction: A Social Critique of The judgement of taste*. Prancis.